

Águas Pardas:

Sangue e Ferro



INTRODUÇÃO



Um jogo de jogos

Águas Pardas é um RPG de mesa dentro do universo do RPG de mesa Herofrenia. Muito tempo antes das janelas se partirem houve um povo de ossos dourados, e o ódio desse povo fez florescer uma terra selvagem.

Águas Pardas canonicamente existe dentro de Herofrenia, sendo um complemento ao universo maior.

O cangaço da fome

Numa terra sem lei todos querem fazer seu nome, as terras do cangaço são duras nos mais fracos, só os mais fortes sobrevivem nesse velho-oeste as modas brasileiras. Seja na guerra ou na fome, todos tem um motivo para lutar, mas quem vai ser lembrado pela história nesse mundo sem Deus?

Águas Pardas é um oásis nessa terra maldita, uma salvação em meio a morte e a fúria, mas esse equilíbrio se mostra ameaçado pelos malditos irmãos Pacheco, o bando mais perigoso desse lado do oceano.

Uma guerra civil está se formando no Oeste selvagem, cabe ao seu bando impedir esse conflito, ou atear fogo no mundo.

Sangue e fúria

Águas Pardas é um RPG de mesa, um jogo de interpretação de papéis, jogado em colaboração com amigos, não permita que a premissa de bandidagem e morte sirva como motivo para babaquice!

O único objetivo de Águas Pardas é a construção de uma história de velho oeste divertida para todos envolvidos. Águas Pardas é um jogo sobre fúria e o ódio que Deus nos deu, a luta pelo amor e a proteção do que é mais puro.

A única regra

A diversão!

Esse livro é apenas uma base para as histórias que seu coração deseja contar, não leve tudo a ferro e fogo, mudanças sempre podem (e devem) ser feitas ao longo do caminhar da história, nada é importante demais que não possa ser modificado. Transforme o que for necessário para o bom andamento de sua história, e acima de tudo, a diversão de todos.

Requisitos

Para jogar Águas Pardas é necessário um grupo de bons amigos, dados de seis lados (o D6), papel e caneta. Para apimentar um pouco as coisas também pode ser interessante ter acesso a um jogo de cartas!

O que é proibido?

Um RPG começa e termina no respeito a todos na mesa, não existe sessão se alguém não está se divertindo. Não aceite injustiças em nome do jogo ou qualquer premissa otária dessas. Uma história sobre fúria e crime **não é desculpa para ser BABACA!**

Termos básicos

Sessão: Uma jogatina de Águas Pardas

Cena: Um momento dentro de uma sessão

Rodada: Um giro completo por todos os jogadores em um combate

Turno: A vez de alguém agir em um combate

Teste de atributo: Uma rolagem de dados somado ao valor de atributo

Teste contra: Uma rolagem entre 2 participantes que vence quem tiver o maior valor

DT: Dificuldade do teste

CA: Classe de armadura (Proteção)

Dureza: Redução de dano

D6: O dado de 6 lados

CENÁRIO



Águas Pardas

A cidade milagrosa resistiu ao teste do tempo, as lendas dizem que foi construída sobre solo sagrado, sobre as ruínas do povo de ossos dourados, hoje, o que resta de sua herança é a fúria.

Os irmãos Pacheco

*Os maiores cretinos do Oeste
selvagem!*

Os Pacheco são um bando de criminosos que vem assediando a cidade de ouro, eles fizeram seu nome no sertão e agora querem tomar Águas Pardas para si. O grupo não tem piedade e nem honra, matam quem for necessário e quem acharem que merece, eles tomam o que desejam e destroem o que querem.

O festival dos ossos de ouro

As lendas dizem que Águas Pardas foi construída sobre os ossos de um povo há muito tempo esquecido pela história. Desde sua fundação a cidade comemora sua prosperidade com uma celebração que dura dias, com corridas de cavalo, vendas e competições de várias formas. O festival dos ossos de ouro é uma forma da cidade impor sua presença na terra sem lei, um sinal de força em meio ao caos. Os irmãos Pacheco planejam atacar a cidade em meio ao evento, como uma forma de acertar dominância sobre o povo, e mostrar a todos quem é o bando mais perigoso da terra selvagem.

A fúria da terra

Em meio a terra sem lei só sobrevivem aqueles que possuem ódio em seu peito, o sangue daqueles que se foram mancha a alma de todos que seguem lutando. A morte não é o fim da história dos que vivem pela fúria. O ódio é parte intrínseca de todos que lutam por um mundo diferente, está no sangue.

A terra sem lei

Nesse mundo existem aqueles que querem proteger o que resta de bom, e aqueles que desejam atear fogo no que sobrou, mas a lei não está sempre com um ou outro. Nesse breve capítulo apresentaremos alguns destes furiosos.

PERSONAGENS



O coronel

Sebastião Costa Neto é o atual líder de Águas Pardas, sua idade avançada fez com que recentemente ele venha buscando um sucessor ao seu cargo.

O juiz

Eurico Gaspar Dutra é o Juiz, uma figura muito temida em Águas Pardas, um homem corpulento que chama a atenção com sua pele alva. Dizem que ele é o herdeiro do povo de ossos de ouro.

O caçador de recompensas

Ernesto “Boca dourada” é o caçador de recompensas mais famoso da região de Águas Pardas, seu nome vem de sua arcada dentária, composta por vinte dentes de ouro.

O curandeiro

Zé Manoel é o médico da cidade, seu conhecimento vem diretamente da prática, nunca tendo sido letrado formalmente. Sua taxa de sucesso é de cerca de 50%.

O vaqueiro

Jão Jonas é um vaqueiro da área mais pobre da cidade, sua criação foi tão boa quanto a terra em que cresceu. Alguns boatos dizem que Jonas é um filho secreto do Coronel com uma dama da noite.

O soldado

Angelo Bakunin é um soldado italiano que lutou na Comuna francesa e fugiu para o Brasil após a perseguição pós guerra, com o tempo ele acabou encontrando a terra sem lei, e abraçando sua nova vida de sangue e fúria.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS



Criando uma lenda

Neste capítulo aprenderemos a montar sua ficha de personagem!

Dados base

Vida:25 pontos+físico

Resolução:1

Proteção:8

Carga máxima:5+físico

Movimento:3m

Atributos:10 pontos

Em seguida distribua seus pontos de atributo

Astúcia

Sua desenvoltura, sua capacidade de pensar rápido e tomar decisões acertadas, também é seu carisma e criação de novas ideias.

Briga

Sua capacidade de resolver problemas a base do sopapo, é sua proeza física em lutas mano a mano ou com armas brancas.

Físico

É sua capacidade física, quão ágil, forte e resistente você é.

Montaria

É sua habilidade em cavalgar animais e sua compreensão do comportamento animal, sua conexão com animais.

Pontaria

É sua mira e acuidade visual, sua capacidade de enxergar.

Prestígio

É seu renome, seu respeito em meio as pessoas. Também pode ser usado como intimidação.

Trabalho sujo

É sua capacidade de cometer crimes, arrombar portas, ser furtivo, cometer roubos, trapacear em jogos.

Habilidades

As habilidades são fatores que modificam seu personagem, dando mais uma camada de personalização. Dando novas possibilidades dentro e fora do combate.

Escolha 2 habilidades para seu primeiro nível.



Temperamento explosivo

Quando você é quem inicia o combate você recebe +2 em briga e pontaria.

Franco atirador

Você pode gastar seu movimento para mirar, ganhando +3 em pontaria.

Artista marcial

Seus ataques desarmados causam $1d6 + \text{físico}$ de dano.

Sobrevivente de guerra

Para cada ponto em físico você aumenta 2 de vida.

Medicina desesperada

Uma vez por combate você dobra o valor de sua cura.

Saque rápido

Você pode dar um disparo extra com sua arma, porém não soma nenhum atributo.

Fúria incontrolável

Você pode gastar um ponto de resolução para dobrar o dano de um ataque físico.

Assassinato

Você causa +1d de dano quando está furtivo.

Sebo nas canelas

Você se movimenta o dobro de vezes por rodada.

Técnica de combate

Você recebe a cobertura completa mesmo em meia cobertura.

Ás na manga

Uma vez por cena você recebe +3 para trapacear em um jogo.

Conexão de alma

Você pode dar comandos simples para seu cavalo e ele obedecerá.

Jockey

Você pode rerolar um dado quando rola um teste de montaria.

Aprendizagem veloz

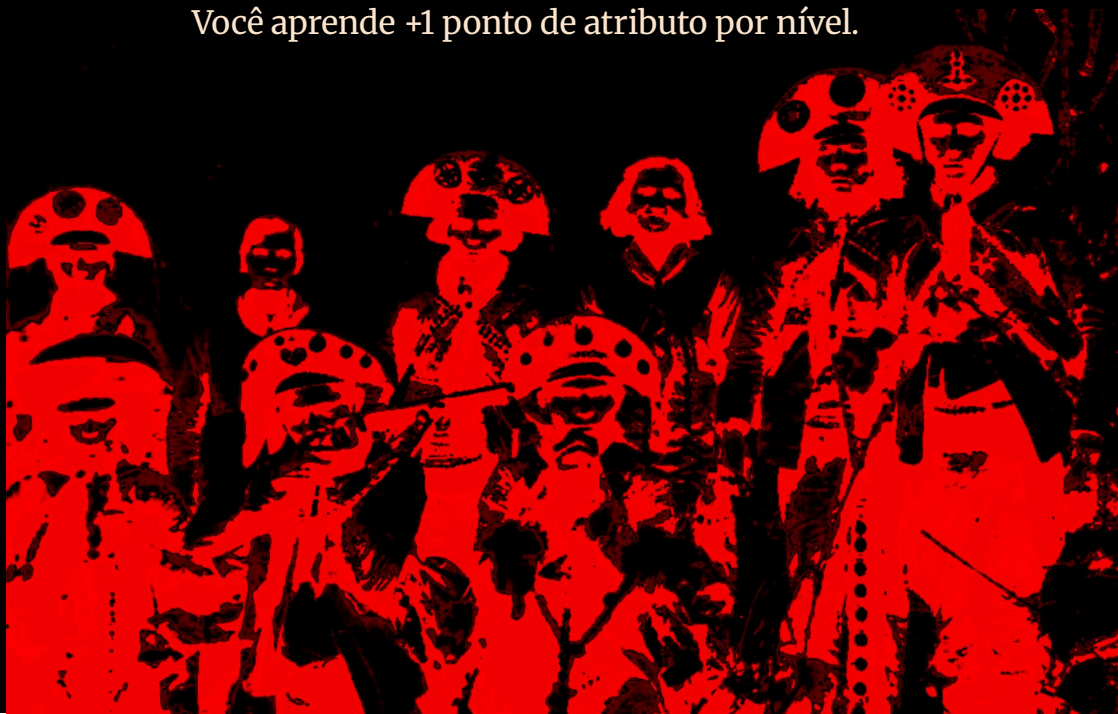
Você pode aprender uma habilidade de um alvo uma vez por cena.

Análise técnica

Uma vez por cena você copia o valor de atributo de um aliado para um teste.

Bom aluno

Você aprende +1 ponto de atributo por nível.



Pontos por nível

Níveis par:

+3 Pontos de atributo

+1 habilidade

Níveis ímpar:

+6 Pontos de vida

+ Ponto de resolução

Labuta

O que seu passado trás

Todo personagem tem uma bagagem histórica por trás de sua fúria, neste capítulo apresentaremos algumas opções para os jogadores.

Vaqueiro

Você recebe +2 de montaria.

Lutador

Você recebe +1 de físico e briga.

Homem da lei

Você recebe +2 de prestígio.

Fora da lei

Você recebe +1 em astúcia e trabalho sujo.

Pistoleiro

Você recebe +2 de pontaria.

Escolhido

Você recebe +1 de resolução por rodada.

Folclore

Mexendo com o que não devia

As terras selvagens são a casa para a fúria da natureza, mas existem coisas além da compreensão humana, vestígios do povo de ossos dourados que ainda assombram a terra. Este capítulo apresenta formas de se conectar com Setealém.



Pactos com o além

Fúria do além

Pacto de morte

Você não cai morrendo quando sua vida chega a 0, porém você só tem duas rodadas para ser salvo.

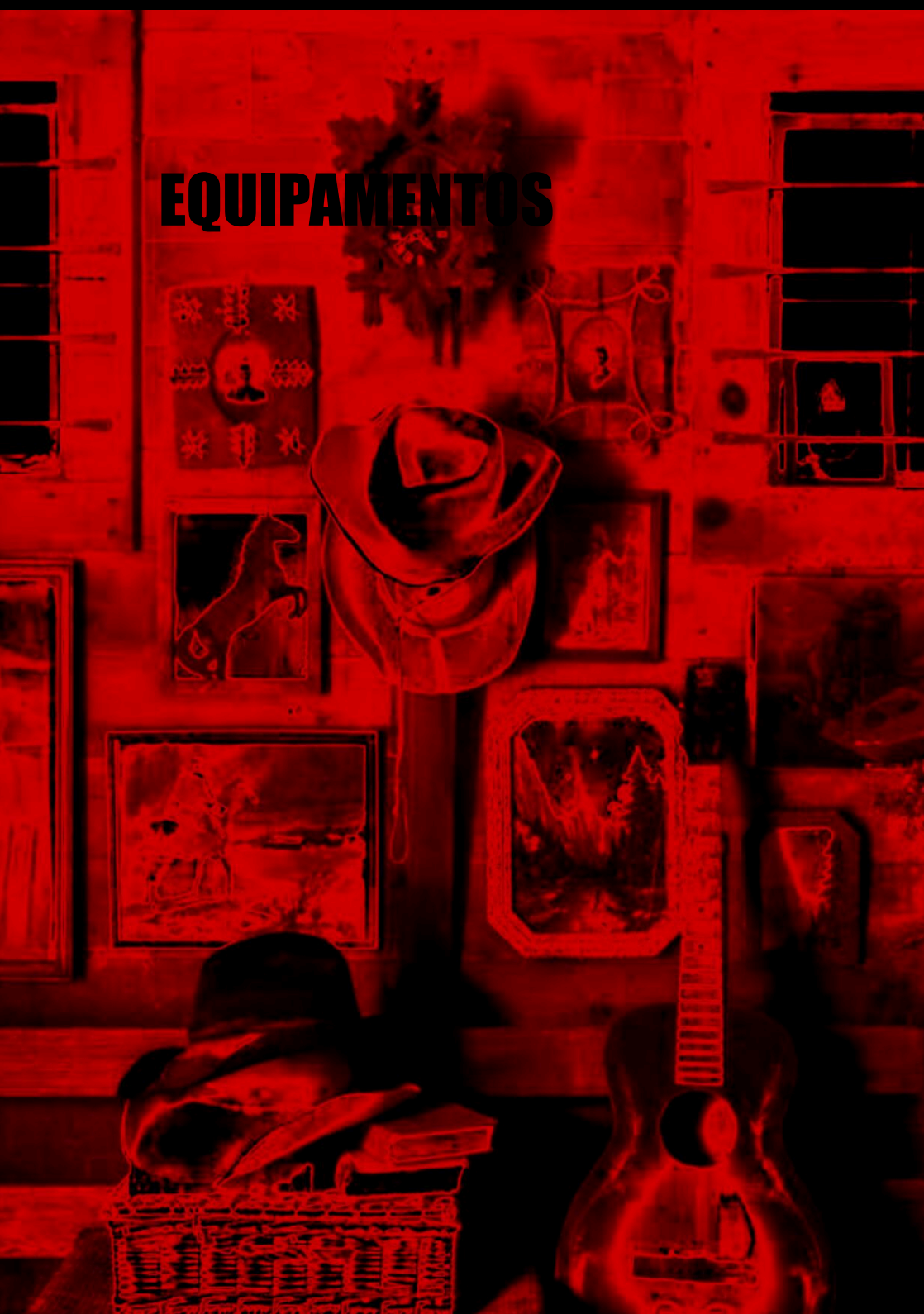
Pacto de tempo

Uma vez por sessão você pode repetir o dano de um ataque, porém você sofrerá o mesmo dano que causar.

Pacto de corrupção

Você recebe +6 de vida por nível, porém sua proteção não pode ser superior a 5.

EQUIPAMENTOS



A loja de bugigangas do Caburé

Neste capítulo residem as armas, armaduras,
utilizáveis, cavalos e itens de cavalos!

Todo personagem começa com 100 mangos
para gastar.



Armas de fogo

Pra matar morrido

Revólver: Custa 20
pratas, pesa 1 e causa
2d6+3 de dano

Rifle de caça: Custa 30
pratas, pesa 2 e causa
3d6+3 de dano

Escopeta: Custa 30
pratas, pesa 2 e causa
4d6+3 de dano quando
está a 1m do alvo

Espingarda longa: Custa
50 pratas, pesa 4 e
causa 4d6+6 de dano



Armas brancas

Para todos os gostos

Faca de caça: Custa 10, pesa 1 e causa 1d4 de
dano+físico

Facão: Custa 15, pesa 2 e causa 2d4+físico de dano

Machado: Custa 20, pesa 3 e causa 4d4+físico de dano



Armaduras

Pra aguentar um cadinho

Vestes de cowboy: Custa 30 pratas, pesa 2 e concede +2 de proteção

Gibão de couro: Custa 50 pratas, pesa 3 e concede +4 de proteção e 2 de dureza

Acessórios

Custam 25 pra te ajudar

Mira: Concede +2 de pontaria para rifles de caça

Cano serrado: Aumenta em 3 o dano de escopetas

Bandoleira: Concede +2 de carga e impede itens de cair



Auxiliares

Não se vive só de bala

Pomada para machucados: Custa 15 pratas, pesa 1 e cura 1d6 de vida

Unguento: Custa 20 pratas, pesa 2 e cura 1d6+3 de vida

Maleta de médico: Custa 35, pesa 3, tira de morrendo ou cura 3d6+3 de vida

Cenoura pra cavalo: Custa 15, cura 1d6 de vida do cavalo

Morfina animal: Custa 25, cura 3d6+3 de vida do cavalo

Ataduras: Custa 10, tira sangramento

Elixir: Custa 10, cura envenenamento

Cavalos

Pé de pano

Cavalo viralata: Carrega 20 de carga, tem 20 de estamina, 6 de proteção e 6 de velocidade

Burro de carga: Carrega 35 de carga, tem 20 de estamina, 6 de proteção e 3 de velocidade

Alazão: Custa 100 pratas, carrega 20 de carga, tem 35 de estamina, 6 de proteção e 6 de velocidade

Corcel de corrida: Custa 100 pratas, carrega 15 de carga, tem 15 de estamina, 6 de proteção e 10 de velocidade

Equipamentos de cavalo:

Bolsas laterais: Custa 20, aumenta em 5 a carga do cavalo

Chicote: Custa 15, aumenta a velocidade em 3

Armadura de cavalo: Custa 35, aumenta a proteção em 3

REGRAS



Teste de atributo

Um teste de atributo é a rolagem mais básica de Águas Pardas, o jogador narra uma ação e o mestre anuncia qual atributo deve ser rolado. Dois dados de 6 lados são rolados, e em seguida seus valores são somados ao valor de atributo, com objetivo de ser maior ou igual a dificuldade do teste. o resultado 6-6 sempre passa e 1-1 sempre falha.

Exemplo: O juiz anuncia que quer arrombar uma porta, então o mestre decide que o teste será de trabalho sujo, então o juiz rola 2d6, tirando o resultado 3 e 2, ele então soma com seu trabalho sujo de 4, recebendo o valor total de 9, que se for a DT, ele teria sucesso.

Testes contra

Um teste contra é uma disputa entre duas partes, ambos fazem um teste de atributo e quem tiver o maior resultado vence, em caso de empate vence quem for o ativo na situação.

Críticos

Durante uma rolagem é possível que um valor seja crítico, sendo o crítico positivo em dois resultados de 6 e um crítico negativo em dois resultados de 1. Um crítico no combate faz com que o atacante cause +2d de dano, e uma falha crítica resulta no disparo acertar um aliado.



Munição

Pelo caminhar mais fluido da mesa a munição é contada por cena, cada jogador pode levar um pacote de munição, que é gasto ao se iniciar um combate. Desta forma não se gasta tempo recarregando ou correndo o risco de estar sem munição.

Mira

Durante um combate um combatente pode decidir gastar uma rodada mirando, efetivamente sobrando sua pontaria.

Cobertura

Durante um combate seu posicionamento importa, você pode estar sem cobertura, tendo sua proteção normal, estar sobre meia cobertura recebendo +2 de proteção e 1 dureza ou cobertura completa, aumentando em +4 sua proteção e 2 dureza.

Ações

Durante um combate todos possuem duas ações, a ação principal e a de movimento. A ação principal se resume aos principais atos de um combate (atirar, socar, morder, xingar a mãe) e a ação de movimento permite ao alvo se movimentar o equivalente a seu movimento. Além disso existem ações livres, pequenas ações que o mestre permitir.

Ataque surpresa

Uma boa interpretação em um momento oportuno pode gerar um ataque surpresa. Ataques surpresa reduzem a dificuldade dos testes em 3.

Forçar rolagem

Quando um teste falha, um alvo pode escolher forçar o teste, rolando mais um teste com 4d6 e assumindo os dois valores mais distantes de 3. Se ainda assim não tiver sucesso ele sofre alguma injúria.

Pontos de resolução

Quando um alvo resiste a um momento de adversidade e supera seus limites, recebe um ponto de resolução. Estes pontos podem ser gastos para:

Ter sucesso automático em um teste

Curar 1d6 de vida

Aumentar 1d de dano

Condições

Combates são algo perigoso, porém inevitável, as consequências do combate são adversas, estas sendo algumas delas.

Sangrando: O alvo sofre 1d4 de dano por cena

Envenenado: O alvo sofre 1d4 de dano por cena

Aleijado: O alvo precisa gastar sua ação principal para se mover

Morrendo: Quando um alvo chega a 0 de vida ele entra em morrendo, tendo 3 rodadas para ser salvo por um teste de astúcia DT10, ou a utilização de um item.

Roubo

Um teste de roubo se baseia em uma rolagem de trabalho sujo de um alvo contra a astúcia do outro, se o trabalho sujo vencer o roubo é eficaz.

Furtividade

Durante uma cena um alvo pode se retirar do foco para ficar furtivo, rolando um teste de trabalho sujo contra a astúcia dos outros. Alvos furtivos não podem ser atacados.

Jogos de azar

Nas terras selvagens jogos de azar são comuns, durante uma cena de jogo de azar um alvo pode decidir trapacear, rolando um teste de trabalho sujo contra a astúcia dos outros.

Reputação

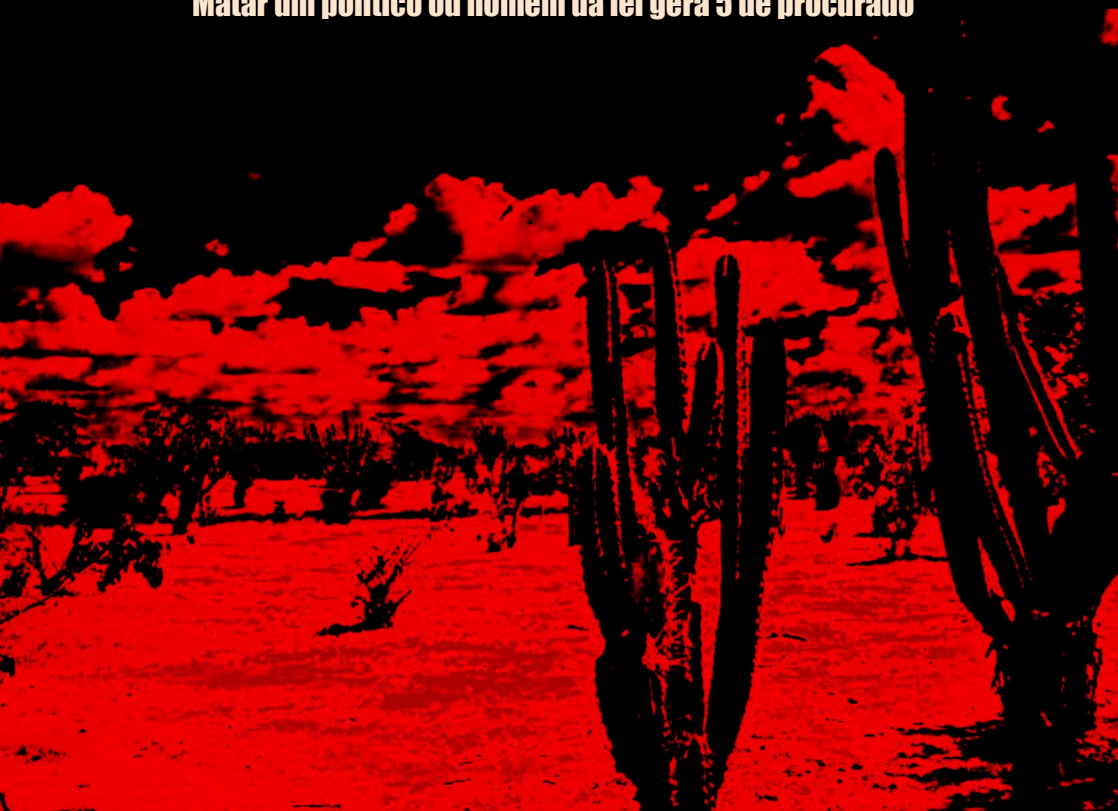
Durante uma campanha de Águas Pardas você provavelmente irá infringir a lei algumas vezes, e se for pego fazendo isso pode ter problemas. Todos possuem um nível de procurado, quando este nível alcança 5 você será caçado e uma recompensa estará em sua cabeça.

Roubar um item gera 1 de procurado

Trapacear em jogos gera 1 de procurado

Matar um alvo gera 3 de procurado

Matar um político ou homem da lei gera 5 de procurado



Perseguição

Às vezes será necessário dar no pé, começando uma cena de perseguição, todos em cavalos rolam um teste de montaria, com a DT10, se passar recebe um sucesso, quando se abre uma vantagem de 5 sucessos o alvo escapa com sucesso.

Duelo

Em um momento crítico, dois alvos podem duelar entre si na base do saque rápido. Eles então jogam uma partida de 21 (Ou BlackJack), o vencedor atira primeiro e deixa o outro alvo morrendo.

Dificuldades de teste

Todos os testes possuem uma dificuldade, esta é uma lista básica delas.

6-7: Trivial

8-9: Fácil

10-11: Médio

12: Desafiante

13: Formidável

14: Lendário

15: heróico

16-17: Divino

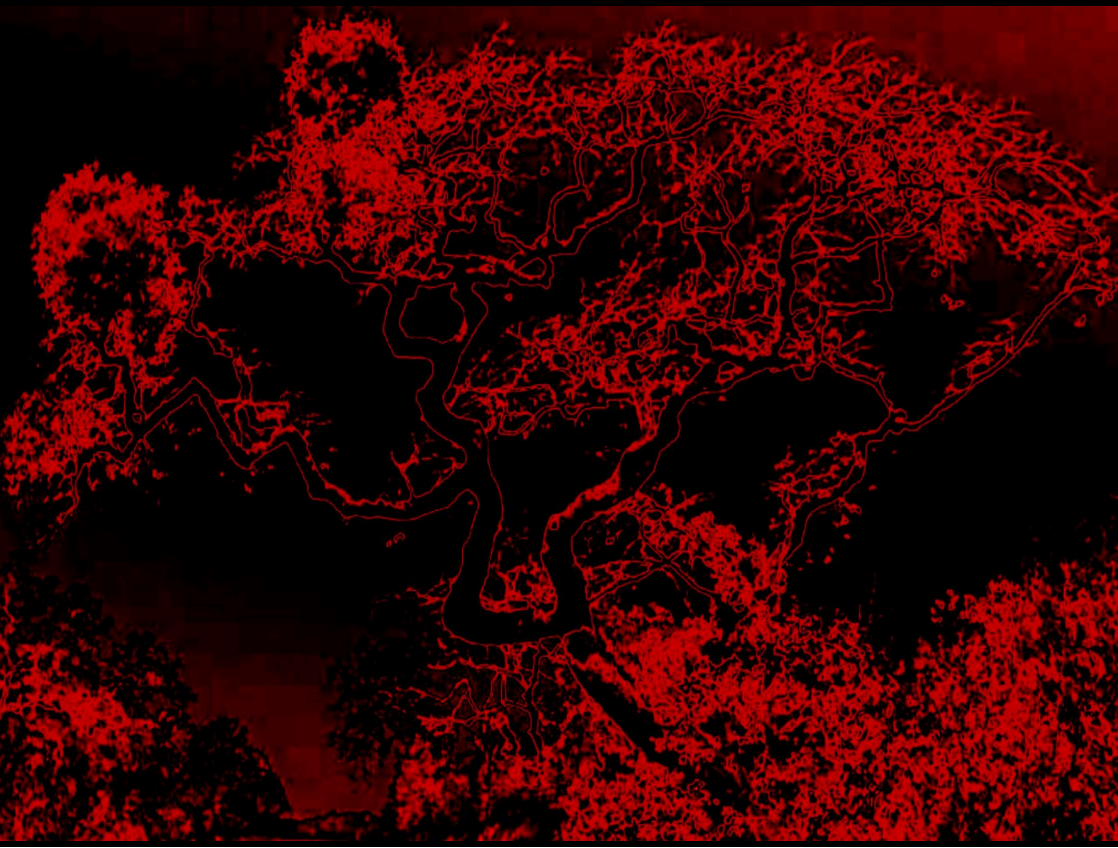
18-20: Impossível

EXTRA



Rolador de planos

Neste capítulo reside um pequeno auxílio para mestres de primeira viagem, uma forma de criar sessões na base da sorte.



Cenário

Role 1d6 para definir o cenário da missão

1-Um rancho abandonado

2-A fazenda de um manda-chuva

3-O banco de uma cidade

4-A mansão de um ricoço

5-Uma ferrovia

6-O sertão

0 caso

Role 1d6 para definir o que está acontecendo

1-Estão assaltando

2-Uma gangue vai invadir

3-Um político foi sequestrado

4-Lobos guará estão a solta

5-Um pistoleiro famoso está escondido

6-Arruaceiros estão assediando os locais

Flcha

Dados base

Vulgo:

Vigor:

Resolução:

Proteção:

Dureza:

Atributos

Astúcia:

Briga:

Físico:

Montaria:

Pontaria:

Prestígio:

Trabalho sujo:

Equipamentos

Carga máxima:

Inventário:

Combate

Movimento:

Condição:

Habilidades:

Cavalo

Carga máxima

Estamina:

Inventário:

Proteção:

Velocidade: